

Perancangan dan Implementasi Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam Menggunakan Metode MDLC

Heru Wijayanto Aripadono¹, Kevin Anderson²

Universitas Internasional Batam

Email: heru.wijayanto@uib.edu, 1931013.kevin@uib.edu

Abstrak

SMKN 2 Batam merupakan sekolah kejuruan yang terletak di Jalan Pemuda no. 5 Legenda Malaka, Batam Centre. SMKN 2 Batam berdiri pada tahun 2006. Namun SMKN 2 Batam belum memiliki video mengenai lingkungan sekolah SMKN Batam sehingga masyarakat belum mengenali lingkungan dari sekolah SMKN 2 Batam. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang tepat dengan membuat dan mengimplementasikan video 360 School Tour di SMKN 2 Batam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode MDLC sedangkan untuk teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Video 360 SMKN 2 dibuat dengan menggunakan Insta360 Studio dan Adobe Premiere Pro 2019. Scene yang ditampilkan terdiri dari intro, gerbang sekolah, gedung pembelajaran, lapangan upacara, greenhouse, ruang praktek busana, ruang TU, ruang kesiswaan, ruang kurikulum, ruang praktek kuliner, perpustakaan, ruang HUMAS, lab komputer, Hotel Bertuah Edotel SMKN 2 Batam, dan outro. Dengan adanya video 360 School Tour masyarakat dapat lebih mengenali lingkungan dari SMKN 2 Batam secara 360 derajat. Hasil dari penelitian pada perancangan video ini adalah video 360 School Tour yang diupload di Youtube SMK Negeri 2 Batam.

Abstract

SMKN 2 Batam is a vocational school located at Jalan Pemuda no. 5 Legends of Malacca, Batam Centre. SMKN 2 Batam was established in 2006. However, SMKN 2 Batam does not yet have a video about the school environment of SMKN Batam so that people do not recognize the environment of the SMKN 2 Batam school. This study aims to provide the right solution by creating and implementing a 360 School Tour video at SMKN 2 Batam. The method used in this study is the MDLC method, while the data collection technique uses observation and interviews. Video 360 SMKN 2 was made using Insta360 Studio and Adobe Premiere Pro 2019. The scenes shown consist of an intro, school gate, learning building, ceremony field, greenhouse, fashion practice room, TU room, student room, curriculum room, culinary practice room, library, PR room, computer lab, Hotel Edotel Bertuah SMKN 2 Batam, and outro. With the 360 School Tour video, the community can better recognize the environment of SMKN 2 Batam in 360 degrees. The results of the research on the design of this video are the 360 School Tour videos uploaded on Youtube at SMK Negeri 2 Batam.

Keywords: *Video 360 School Tour, Video 360 degree, MDLC.*

Pendahuluan

Seiring berjalannya waktu teknologi berkembang dengan sangat pesat. Hal tersebut dapat kita lihat pada kehidupan sehari-hari dimana banyak

terdapat pada peralatan elektronik seperti HP, Laptop atau PC, Kamera dan sebagainya. Tidak hanya pada peralatan elektronik, teknologi maju kini juga terdapat pada video. Video adalah sebuah

media elektronik yang dimana dapat menggabungkan teknologi visual dan audio secara bersamaan yang dapat menghasilkan sebuah tayangan yang dinamis dan menarik (Yuanta, 2020). Video juga berkembang dengan pesat, hal tersebut dapat dilihat pada teknologi Video 360 derajat. Video 360 adalah sebuah video yang merekam arah secara 360 derajat, penonton dapat memutar dengan arah 360 derajat untuk melihat sudut yang berbeda (Dopades & Adi, 2022). Teknologi yang diterapkan yaitu video 360 derajat. Video 360 derajat dibuat dengan menggunakan kamera 360 untuk merekam dalam sudut pandang 360 derajat keseluruhan. Video 360 derajat ini timbul sebagai cara yang baru untuk melihat video yang imersif karena adanya perangkat genggam yang canggih yakni smartphone (Hermawan et al., 2021). Video 360 derajat adalah sebuah teknologi yang digunakan dalam memberikan suasana lingkungan sekolah menjadi lebih modern (Meylana Eka Putra et al., 2021). Video 360 derajat tersebut dapat kita lihat di Youtube dengan berbagai macam konten. Adapun permasalahan yang ada yaitu SMKN 2 Batam belum memiliki Video 360. Oleh karena itu, masih ada yang kurang mengenali SMKN 2 Batam baik dalam segi lingkungan, letak ataupun kondisi dari SMKN 2 Batam tersebut. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, penulis terdorong untuk melakukan perancangan dan implementasi Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam. Tinjauan pustaka adalah sebuah ringkasan dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai suatu topik tertentu yang dapat di gunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian. Penelitian yang dijadikan sebagai gambaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Manabung et al., 2019) yang berjudul “Virtual Tour Foto 360° Rumah Sakit Umum Pusat Prof. Dr. R. D. Kandou Manado”. Tujuan penelitian tersebut

yaitu membuat Virtual Tour Foto 360 derajat untuk mengenali lingkungan dari rumah sakit. Penelitian tersebut menggunakan metode (IMSDD) Interactive Multimedia System of Desain and Development. Hasil dari penelitian tersebut yaitu aplikasi virtual tour foto 360 derajat dapat berjalan dengan lancar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhan et al., 2019) yang berjudul “Virtual Tour Video 360 Sebagai Media Promosi Objek Wisata Kabupaten Pangandaran”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat aplikasi virtual tour. Penelitian tersebut menggunakan metode Luther-Sutopo. Hasil dari penelitian tersebut yaitu aplikasi virtual tour dapat berjalan dengan baik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Muawwal et al., 2021) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Virtual Tour Interaktif (360 View) Sebagai Solusi Pemasaran Wisata Terdampak Pandemi (Studi Kasus Benteng Rotterdam)”. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu memberikan salah satu alternatif solusi untuk membantu pemasaran wisata di Benteng Rotterdam. Metode yang digunakan yaitu metode (MDLC) Multimedia Development Life Cycle.

Adapun beberapa landasan teori yang ada pada penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Video 360 adalah sebuah video yang merekam arah secara 360 derajat, penonton dapat memutar dengan arah 360 derajat untuk melihat pada sudut yang berubah (Dopades & Adi, 2022).
2. Metode MDLC adalah metode perancangan dalam multimedia yang memiliki 6 tahap yaitu:
 1. Concept.
 2. Design.
 3. Obtaining content material.
 4. Assembly.
 5. Testing.

6. Distribution (Sutopo et al., 2019).

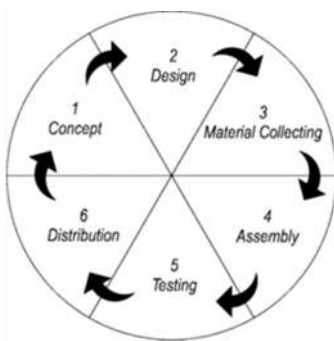
Masalah

Adapun permasalahan yang ada sebelumnya yaitu SMKN 2 Batam belum memiliki sebuah Video 360 School Tour yang dimana dalam video tersebut berisikan video yang memperlihatkan kondisi atau keadaan sekolah secara 360 derajat.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada merancang video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metode MDLC adalah metode perancangan dalam multimedia yang memiliki 6 tahap yaitu:

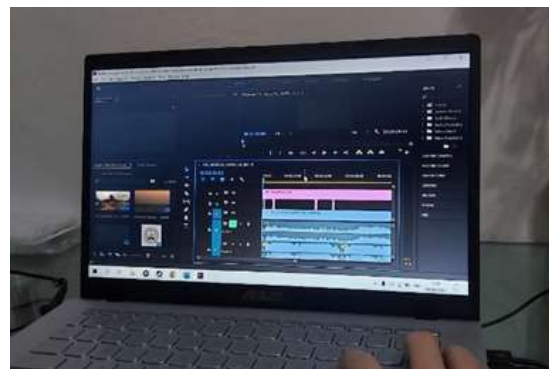
1. Concept.
2. Design.
3. Obtaining content material.
4. Assembly.
5. Testing.
6. Distribution. (Sutopo et al., 2019).



Gambar 1. Metode (MDLC)

1. Concept: Pada tahapan awal ini penulis menentukan subjek dan jenis multimedia yang akan dirancang. Penulis mengutarakan ide atau tujuan yang akan dicapai pada perancangan video 360 kepada pihak sekolah.

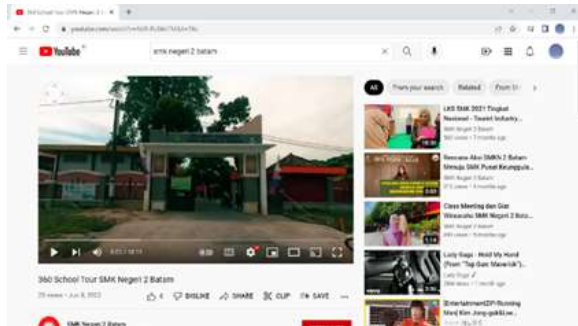
2. Design: Penulis melakukan perekaman video 360 di SMKN 2 Batam dengan kamera 360 derajat yang didampingi oleh pihak sekolah selama proses perekaman video 360.
3. Material Collecting: Pada tahap ini penulis mengumpulkan data, audio, video dengan mentransferkan file dari memory card kamera 360 ke komputer yang nantinya akan dilakukan proses editing video 360 dengan menggunakan aplikasi Insta360 Studio dan Adobe Premiere Pro 2019.
4. Assembly: Pada tahap ini penulis melakukan proses editing video 360 dengan menggunakan aplikasi Insta360 Studio dan Adobe Premiere Pro 2019. Kemudian, hasil dari video 360 akan diberikan kepada pihak sekolah untuk dilakukan evaluasi apabila terdapat bagian yang perlu direvisi.
5. Testing: Penulis memberikan hasil dari video 360 yang telah dibuat, hasil video tersebut akan dijalankan dan dievaluasi untuk memastikan jika perancangan video yang dilakukan sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya.
6. Distribution: Pada tahap akhir ini hasil dari video 360 yang telah dibuat dipublikasikan di channel Youtube SMKN 2 Batam oleh pihak sekolah.



Gambar 2. Proses editing video 360 School Tour Menggunakan Aplikasi Insta360 Studio dan Adobe Premiere Pro 2019.

Pembahasan

Hasil dari video 360 yang telah dibuat diberikan kepada pihak sekolah kemudian dievaluasi apabila ada bagian yang ingin direvisi. Video 360 yang telah diberikan kepada pihak sekolah akan diupload di Youtube SMK Negeri 2 Batam. Berikut adalah hasil implementasi video 360 School Tour di SMKN 2 Batam di Channel Youtube SMK Negeri 2 Batam:



Gambar 3. Hasil Implementasi Video 360 School Tour SMKN 2 Batam.

4.1 Scene Gerbang Utama



Gambar 4. Scene 1. Gerbang Utama SMKN 2 Batam.

Scene pertama dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah memperlihatkan gerbang utama sekolah.

4.2 Scene Gedung Pembelajaran dan Parkiran



Gambar 5. Scene 2. Gedung Pembelajaran dan Parkiran SMKN 2 Batam

Scene kedua dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah memperlihatkan Gedung Pembelajaran dan Parkiran sekolah.

4.3 Scene Lapangan Upacara



Gambar 6: Scene 3. Lapangan Upacara SMKN 2 Batam

Scene ketiga dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah memperlihatkan Lapangan Upacara sekolah.

4.4 Scene Area Greenhouse



Gambar 7: Scene 4. Area GreenHouse SMKN 2 Batam

Scene keempat dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah memperlihatkan area GreenHouse sekolah.

4.5 Scene Ruang Praktek Busana



Gambar 8: Scene 5. Ruang Praktek Busana SMKN 2 Batam

Scene kedelapan dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah

memperlihatkan Ruang Kurikulum sekolah.

4.6 Scene Ruang TU



Gambar 9: Scene 6. Ruang TU SMKN 2 Batam

Scene keenam dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah memperlihatkan Ruang TU sekolah.

4.7 Scene Ruang Kesiswaan



Gambar 10: Scene 7. Ruang Kesiswaan SMKN 2 Batam

Scene ketujuh dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah memperlihatkan Ruang Kesiswaan sekolah.

4.8 Scene Ruang Kurikulum



Gambar 11: Scene 8. Ruang Kurikulum SMKN 2 Batam

Scene kedelapan dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah memperlihatkan Ruang Kurikulum sekolah.

4.9 Scene Ruang Praktek Kuliner



Gambar 12: Scene 9. Ruang Praktek Kuliner SMKN 2 Batam

Scene kesembilan dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah memperlihatkan Ruang Praktek Kuliner sekolah.

4.10 Scene Perpustakaan



Gambar 13: Scene 10. Perpustakaan SMKN 2 Batam

Scene kesepuluh dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah memperlihatkan Perpustakaan sekolah.

4.11 Scene Ruang HUMAS



Gambar 14: Scene 11. Ruang Humas SMKN 2 Batam

Scene kesebelas dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah memperlihatkan Ruang Humas sekolah.

4.12 Scene Lab Komputer



Gambar 15: Scene 12. Lab Komputer SMKN 2 Batam

Scene kedua belas dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah memperlihatkan Lab Komputer sekolah.

4.13 Scene Hotel Bertuah Edotel



Gambar 16: Scene 13. Hotel Bertuah Edotel SMKN 2 Batam

Scene ketigabelas dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah memperlihatkan Hotel Bertuah Edotel SMKN 2 Batam.

4.14 Scene Outro



Gambar 17: Scene 14. Outro Video 360 School Tour SMKN 2 Batam

Scene keempatbelas dalam Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam adalah outro video dengan memperlihatkan logo sekolah.

4.15 Dokumentasi Kegiatan



Gambar 18: Foto Bersama Dengan Pihak Sekolah SMKN 2 Batam

Simpulan

SMKN 2 Batam terletak di kota Batam, Jalan Pemuda no. 5 Legenda Malaka, Batam Centre. SMKN 2 Batam berdiri tahun 2006 dengan jurusan Akuntansi. Selama kurang lebih dari enam bulan menetap gedung di SMPN 12 Batam dengan dua Kompetensi Keahlian yaitu Usaha Perjalanan Wisata satu kelas dan juga Akuntansi dua kelas.

SMKN 2 Batam membuka jurusan yang baru tahun 2007 yaitu Akomodasi Perhotelan satu kelas regular. Pada tahun ajaran 2010/2011, Akomodasi Perhotelan membuka 1 kelas Industri yang memiliki kerja sama dengan Batam View Resort yang berlangsung sampai dengan tiga tahun dan satu kelas reguler, Pada tahun ajaran 2016/2017 Akomodasi Perhotelan membuka ulang Kelas Industri dimana terdapat kerja sama dengan NagoyaHill Hotel dan berlanjut sampai saat ini.

Berdasarkan dari hasil pembahasan yang telah dipaparkan diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa dalam melakukan perancangan video 360 School Tour memiliki beberapa tahap sebagai berikut:

1. Concept.
2. Design.
3. Material Collecting.
4. Assembly.
5. Testing.
6. Distribution.

Adapun beberapa kesimpulan yang lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

1. Perancangan dan Implementasi Video 360 School Tour di SMKN

2. Batam telah sesuai dengan kebutuhan dari sekolah SMKN 2 Batam.
2. Video 360 School Tour di SMKN 2 Batam ini dapat berjalan dengan lancar dan telah dipublikasikan di channel Youtube SMK Negeri 2 Batam.
3. Penulis berharap Video 360 School Tour tersebut dapat bermanfaat bagi SMKN 2 Batam.

Daftar Pustaka

- Dopades, M., & Adi, A. E. (2022). Video 360 Sebagai Media Promosi Produk Mitra UMKM Kabupaten Bandung. *Charity*, 5(1), 13.
- Hermawan, I., Adah, N. N., Administrasi, J., Politeknik, B., & Semarang, N. (2021). *MEMBANGUN KELAYAKAN E-TOURISM BERBASIS VIDEO PANORAMA 360 DALAM RANGKA STRATEGI PUSH PROMOTE*. 556–571.
- Manabung, S. E., Tulenan, V., & Rindengan, Y. D. Y. (2019). Virtual Tour Foto 360° Rumah Sakit Umum Pusat Prof. Dr. R. D. Kandou Manado. *Virtual Tour Foto 360° Rumah Sakit Umum Pusat Prof. Dr. R. D. Kandou Manado*, 14(2), 221–226.
- Meylana Eka Putra, V., Adi Prasetyo, N., & Beladinna Arifa, A. (2021). *Penerapan Teknologi Video 360 Derajat Pada Google Cardboard Berbasis Virtual Reality Menggunakan Metode MDLC*. 4(1), 22–030.
- Muawwal, A., Zaman, B., & Arianti. (2021). *RANCANG BANGUN SISTEM VIRTUAL TOUR INTERAKTIF (360 VIEW) SEBAGAI SOLUSI PEMASARAN WISATA TERDAMPAK PANDEMI (STUDI KASUS BENTENG ROTTERDAM)*. *Jurnal Instek Informatika Sains Dan Teknologi*, 6, 272–281.
- Rachman, A. N. (2019). Virtual Tour Video 360 Sebagai Media Promosi Objek Wisata Kabupaten Pangandaran. *SAIS| Scientific Articles of Informatics Students*, 2(2), 76–84.
- Sutopo, H., Purnomo, H. D., Maria, S. S., Lee, S., Lobodally, A., & Prasida, A. S. (2019). Developing interactive bible learning model based on mobile for children. *ACM International Conference Proceeding Series*, 279–282.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91.
- Ramadhan, R. R., Hidayat, E. W., &